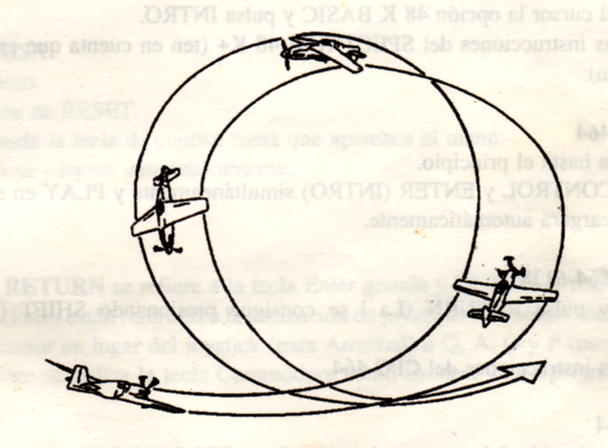
SVA



Simulador de Vuelo Avanzado

SIMULADOR DE VUELO AVANZADO

PARA EMPEZAR

SPECTRUM 48K +
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con la salida EAR del casete.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el casete.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repite la operación a distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 K BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K+ (ten en cuenta que en el +2 ya está ajustado el volumen).

AMSTRAD CPC 464
1. Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el casete.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Teclea |TAPE y pulsa RETURN (La | se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del casete esté conectado al COMMODORE.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Pulsa las teclas SHIFT y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el casete.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del casete según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:",R y pulsa ENTER.

4. Presiona PLAY en el casete.
5. El programa se cargará automáticamente.

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM +3.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD DISCO
1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea RUN"AFT" y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. Mantén pulsada la tecla de control hasta que aparezca el menú.
5. El programa se cargará automáticamente.

Notas:

* En Amstrad **RETURN** se refiere a la tecla Enter grande y **ENTER** se refiere a la pequeña.
* Estas instrucciones están referidas a la utilización de joystick. Si empleas teclado, puedes utilizar las teclas del cursor en lugar del joystick (para Amstrad) o Q, A, O y P (para Spectrum).
* En Commodore se utiliza la tecla Commodore como Escape, y en Spectrum Symbol Shift.

Menús

Algunas misiones contienen un solo menú, mientras que otras contienen una barra de menú con los títulos de varios menús desplegables. En el caso de Amstrad Casete, la barra de menús contiene los títulos de dos menús desplegables: Location (Situaciones) y Planes (Aviones). Empiezas volando inmediatamente al principio de cada misión, por lo que, para ver el menú de la misión o la barra de menús debes pulsar la tecla **ESC**. Selecciona un menú desplegable moviendo el joystick a la izquierda o derecha y pulsando el botón o **RETURN** para abrirlo. Empuja el joystick hacia adelante o hacia atrás para resaltar comandos que estén dentro de los menús y presiona el botón o **RETURN** para seleccionarlos.
Utiliza la tecla **ESC** para cerrar los menús y volver al vuelo sin seleccionar ningún comando.
En misiones con múltiples menús, como Test Flight (Entrenamiento), moviendo el joystick a la izquierda o derecha se cerrará el menú que esté abierto y se abrirá uno adyacente.

Para volver al menú principal, pulsa **ENTER** mientras estés volando.

Controlando los aviones SVA

El joystick controla los alerones y el timón, que afectan a la altitud de tu avión. El timón siempre está emparejado con los alerones en la versión Amstrad de SVA. Es decir, que el timón se mueve al unísono con los alerones para coordinar un giro. En un avión real, el timón se controla con una serie de pedales, y el stick afecta únicamente a flaps y alerones. Sin embargo, es posible realizar un giro y salir de él (ver manual) empleando las teclas f0/0 y la del punto decimal del teclado numérico independiente. Presiona el **botón** o la **barra espaciadora** durante el vuelo para neutralizar el timón, cancelar así el giro y centrar también los alerones.

Comandos de Teclado

Menús (sólo disco):

J	Vuelo de Introducción*
@	Vuelo de Prueba*
K	Carrera de Aviones*
L	Vuelo de Formación*
M	Entrenamiento*
ENTER	(sólo durante el vuelo) Menú Principal (**Y** en Spectrum)
ESC	Abrir/Cerrar Menús
U	Carga próximo avión de la cara B (sólo Spectrum 48K)

Aviones:

1 a 0	Fija % motor 1=10%, 0=100% (de 1 a 5 en Spectrum)
O	Motor parado (I en Spectrum y Flecha Atrás en Commodore)
f0/0	Timón izquierda (N en Spectrum y Cursor Vertical en Commodore)
.	Timón derecha (M en Spectrum y Cursor Horizontal en Commodore)
B	Frenos sí/no
F	Flaps sí/no
G	Tren de aterrizaje subido/bajado
H	Activa/desactiva HUD
+/-	Aumenta/disminuye potencia en Amstrad (J/K en Spectrum)
Espacio	Centra timón y alerones (Spectrum)

Simulador:

Q = Satélite (Amstrad disco y Commodore) y **U** en Spectrum*
W = Vista arriba
E = Vista trasera
A = Vista izquierda (**S** en Spectrum)
S = Vista de la carlinga (**R** en Spectrum)
D = Vista derecha
Z = Torre de Control en Amstrad disco y Commodore (alejar Zoom en Spectrum)

X = Vista inferior
C = Avión de caza en Amstrad disco y Commodore (acercar Zoom en Spectrum)
R = Todo hacia adelante* (**V** en Spectrum y Shift Derecho en Commodore)
P = Pausa (**L** en Spectrum)
N = Sonido sí/no (sólo Amstrad y Commodore)
> = Acercar Zoom (Amstrad y Commodore)
< = Alejar desactivado (Amstrad y Commodore)
I = Cambia temporalmente de "Observar" a "volar" en entrenamientos; es decir, te da el control de los mandos* (**Control** en Commodore)
T = Avión de caza en Spectrum*
Caps Shift = Torre de Control en Spectrum*
* Los comandos marcados con un asterisco no están disponibles en la versión Amstrad 64K ni Spectrum 48K.

Diferencias en la versión Amstrad de AFT

Como AFT está disponible para una amplia variedad de ordenadores con distintas posibilidades, algunos comandos y funciones descritos en el manual son distintos o no están disponibles n la versión Amstrad.
Debido a las limitaciones de memoria, la versión de 64 K sólo dispone de la opción Entrenamientos.

Grabación: (No disponible en la versión 64 K)

Sólo puedes grabar tus vuelos realizados en Vuelos de Formación y Carreras de Aviones.

Vuelos de Formación: (No disponible en la versión 64 K)

La misión de Vuelos de Formación tiene tres espacios de grabación que puedes utilizar para tus propios ejercicios. Estos espacios de grabación emplean un **P-51** cerca del aeropuerto principal hasta que grabas tus propios ejercicios con tus propios aviones. El siguiente ejemplo muestra cómo grabar un ejercicio en el espacio 1:

1. Selecciona **Vuelo de Formación** del menú Principal y pulsa **ESC** después de que el ejercicio "Deadman" se inicie.
2. Selecciona el espacio de grabación **1** del menú **Vuelo de Formación**, presiona **N** para cancelar la grabación e inmediatamente después pulsa **ESC** para mostrar la barra de menús.
3. Selecciona Vuelo de Prueba del menú Principal y después pulsa **ESC** para mostrar la barra de menús.
4. Selecciona el avión y situación de estos menús y presiona **ENTER** para ir al menú Principal.
5. Elige Vuelo de Formación y después pulsa **Y** para iniciar la grabación con las opciones de avión y situación seleccionadas.
6. Pulsa **ESC** y después selecciona cualquier opción para terminar la grabación.

Carreras de Aviones: (No disponible en la versión 64 K).

Dispones de la opción de grabar una carrera en la que ganes en un disco cuando termine o después de seleccionar "**Borra Carrera Realizada**" del menú. Introduce **Y** para grabarla o otra tecla para cancelarla.

Menús

Los menús que se emplean en la versión Amstrad de AFT incluyen:

1. **Demo Flight** (Intro Flight)
2. **Opción** (Option)
3. **Zoom**
4. **Ojo** (Eye)
5. **Sys**

Nota: Incluso aunque estos menús no se utilicen en la versión Amstrad, la mayoría de los comandos contenidos en ellos están aún disponibles a través de equivalentes de teclado listados en el apartado Comandos de Teclado.

Comandos

Los comandos de menú aparecen completos en las pantallas de la versión Amstrad (en el manual se han abreviado para ajustar su aparición en la versión IBM). Los comandos de menú no utilizados en la versión Amstrad son los siguientes:

1. **Coupled Rudder** (Timón Emparejado)
2. **Instant Replay** (Repetición)
3. **Next Stunt** (Siguiente Ejercicio)
4. **Record Advance** (Avance de Grabación)
5. **Record Aerobat** (Grabación de Acrobacia)
6. **Record Manoeuvre** (Maniobra de Grabación)
7. **Record Basic** (Grabación Básica)
8. **Redo Stunt** (Repetir Ejercicio)
9. **Wind** (Viento)

Instrumentos

1. Altímetro - tiene una pantalla digital de miles de pies en lugar de una aguja de segundos.

2. Monitor de control de superficie - no muestra las posiciones de los flaps, timón o alerones.

3. El timón está siempre emparejado con los alerones.

4. No hay "**radio de localización**" para encontrar el aeropuerto. Una + aparece en el **HUD** para indicar la posición del aeropuerto. El segundo aeropuerto está a 40 millas al este en lugar de a 40 millas al norte.

5. Indicador de Giro - no hay referencias en el indicador.
6. Frenos - los frenos del avión permanecerán activados hasta que pulses **B** una segunda vez.

Vuelo de Prueba

No se pueden grabar vuelos de prueba ni, por tanto, repetirlos.

Vuelos de Formación (No disponible en Amstrad 64K ni Spectrum 48K)

1. Cada maniobra consiste en un solo ejercicio, y no se puede repetir, saltar o pasar al siguiente.
2. El marcador no muestra un gráfico del rendimiento. la puntuación va de **1** a **100**. Los tres puntos siguientes no se aplican a Spectrum al carecer de posibilidad de grabación.
3. Grabación de un ejercicio - Utiliza el procedimiento descrito anteriormente en lugar del descrito en el manual.
4. Vuelo de Formación tiene las 6 rutinas descritas en el manual además de tres espacios de grabación.
5. Las **consideraciones sobre la grabación** discutidas en el manual no se aplican a la versión Amstrad, aunque las grabaciones estén limitadas por la longitud. La grabación finalizará cuando se alcance la longitud máxima.

Carreras de Aviones (No disponible en Amstrad 64K ni Spectrum 48K)

1. Sólo puedes correr contra un oponente y los aviones empiezan con el motor apagado.
2. Sólo hay un menú. En Amstrad, tiene un comando adicional llamado "**Clear Checked Race**" (Borra Carrera Realizada). Este comando borra todas las carreras desde la última seleccionada y debes volar con éxito dicha carrera de nuevo antes de que se sume un nuevo oponente.
3. La carrera de 2 millas se realiza con el **P-51** en lugar de con el **Spitfire**, como se describe en el manual.
4. Sólo puedes grabar la carrera en el disco al final de una carrera que hayas ganado (no disponible para Spectrum).

Vuelo de Instrucción (No disponible en Amstrad 64K ni Spectrum 48K)

1. No se puede grabar un vuelo en la misión de Entrenamiento.
2. La demostración está incluida en el menú Entrenamiento Acrobático y no en el de Entrenamiento Avanzado.



Distribuido por Drosoft, S.A.
C/Fco. Remiro, 5
28028 - MADRID Telf.: (91) 2463802